

**SCHTROUMPFS**®

(Peyo-Belokapi)

Dans cette merveilleuse aventure, vous contrôlez un petit Schtroumpf® qui part à la recherche de la petite Schtroumpfette® retenue prisonnière dans le château de Gargamel®. Sur son chemin, le petit Schtroumpf® doit éviter des obstacles et de méchants animaux envoyés par Gargamel®. Les paysages défilent autour du petit Schtroumpf®, la musique change. Il saute, bondit, s'aplatit au sol, court, mais son énergie diminue...

Parviendra-t-il au château pour délivrer la petite Schtroumpfette® ?



Schtroumpfs® et Schtroumpfette® et Gargamel® sont des marques déposées appartenant à Peyo.  
© 1983 Peyo une licence Belokapi.



**JEUX VIDEO**

**Au COEUR  
DU JEU**

# CBS ELECTRONICS

## LE SYSTEME VIDEO A HAUTES PERFORMANCES.



CBS ELECTRONICS propose un système composé d'un ordinateur de jeu, CBS COLECOVISION™ (1), doté d'une extraordinaire mémoire, de cassettes exclusives (2) qui vous offrent chez vous les plus grands "jeux de café", et enfin de modules additionnels qui permettent d'étendre les fonctions de l'ordinateur de jeu : adaptateur multi-cassettes (3), module de pilotage (4).

## L'ORDINATEUR DE JEU CBS COLECOVISION™

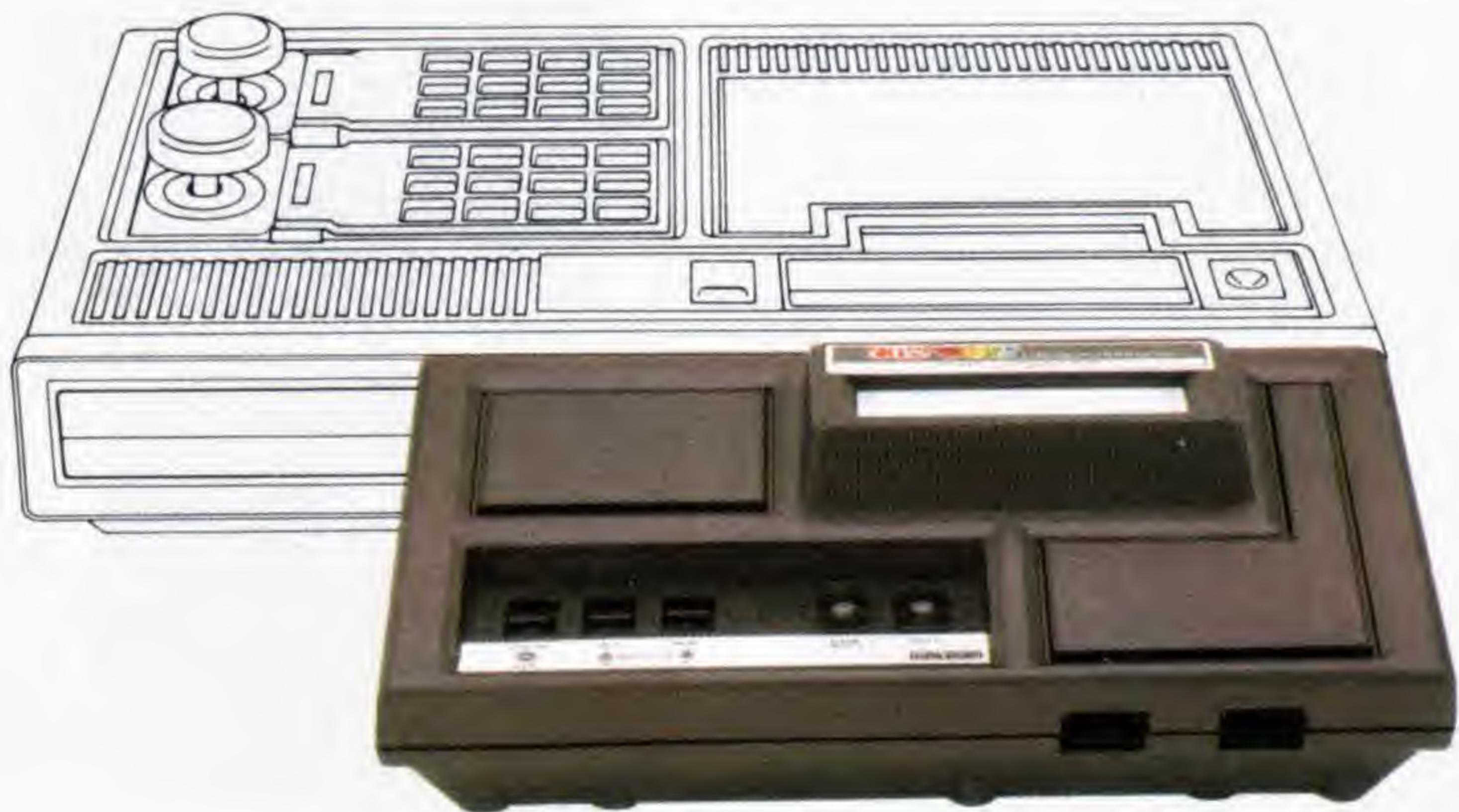


L'ordinateur de jeu multi-services CBS COLECOVISION™ représente une nouvelle génération dans les jeux vidéo. Il bénéficie d'une extraordinaire puissance (sa mémoire 17 Ko RAM et de 64 Ko ROM) qui lui permet d'offrir un maximum de possibilités d'utilisation. Ainsi, la définition graphique et sonore des jeux est inégalée. Sur l'écran apparaissent de véritables dessins animés, les décors changent et se transforment, les personnages sont bien dessinés et leurs mouvements réellement déliés.

Il y a jusqu'à 32 objets en mouvement (ou 960 signes) simultanément sur l'écran. Les boîtiers de contrôle se rangent dans la console même, (ce qui assure leur protection) et comprennent : un clavier digital à 12 fonctions pour les choix de programmes et les interventions au cours des jeux, un levier de direction très maniable (8 directions) et deux pulseurs latéraux à fonctions séparées. Un fil extensible débranchable raccorde chaque boîtier à la console.

L'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™, est conçu pour élargir ses fonctions grâce à des modules additionnels adaptables : adaptateur multi-cassettes, module de pilotage, module micro-ordinateur.

## MODULE N° 1 : ADAPTATEUR MULTI-CASSETTES.



Ce module est un adaptateur qui permet de jouer sur le système CBS ELECTRONICS avec les cassettes de format adopté par Activision® ,

Atari® 2600 V.C.S.®, M. Network®, Parker® ... Il se branche sur l'“INTERFACE” de l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™.

Ainsi, l'utilisateur du système CBS ELECTRONICS va pouvoir jouer à la fois avec les cassettes de format CBS COLECOVISION™ et avec toutes les cassettes du format mentionné plus haut. Ceci représente un potentiel de jeux qui recouvre la très grande majorité des collections disponibles. En outre, ceux qui possèdent déjà des systèmes correspondant aux cassettes citées ci-dessus, auront la possibilité d'acheter l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ sans avoir à sacrifier la “librairie” de cassettes qu'ils se sont constitués jusqu'à présent.

Activision® est une marque déposée appartenant à Activision Inc.

M. Network® est une marque déposée appartenant à M. Network.

Parker® est une marque déposée appartenant à Parker Inc.

Atari® et Video Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari, Inc.

La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

## MODULE ADDITIONNEL N° 2 : MODULE DE PILOTAGE.



Le Module de Pilotage comprend un tableau de bord, un volant pour conduire le bolide sur l'écran et un accélérateur au pied. Un des boîtiers de commande de l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ vient se loger dans le module et devient le changement de vitesse.

Ce module est accompagné de la cassette “TURBO”™ , jeu en “3 dimensions” avec lequel vous pilotez une voiture qui fonce à travers une succession incroyable de paysages différents (plus de 40), en évitant de nombreux obstacles : tunnels, flaques d'huile, côtes, virages sans visibilité, neige...

D'autres jeux allant sur le Module de Pilotage seront disponibles plus tard.

TURBO™ est une marque déposée appartenant à SEGA Enterprises Inc. © 1981 SEGA Enterprises Inc.

## MODULE N° 3 : MICRO-ORDINATEUR.



**CBS ELECTRONICS** présente "ADAM"; c'est un micro-ordinateur qui se branche sur l'"Interface" de l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™. Il est conçu pour penser comme vous! C'est le micro-ordinateur que tout le monde peut manipuler sans apprentissage. Il dispose d'une incroyable puissance : branché sur l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ sa mémoire vive est de 80 Ko RAM (extensible à 144 Ko RAM) et sa capacité de stockage d'informations est de 500 Ko ROM (soit 250 pages de texte double espace). L'unité mémoire lit les programmes **CBS ELECTRONICS** qui lui sont destinés, ainsi que tous les programmes Applesoft™ Basic; elle acceptera les programmes CP/M et en option une seconde unité (pour disquettes). Il est doté d'un clavier à 75 touches et 6 touches "dialogue" et d'une imprimante à 36 colonnes (extensibles à 80 colonnes). Avec ADAM, **CBS ELECTRONICS** vous plonge dans l'informatique à usage familial avec un matériel aux multiples utilisations : de jeux, d'éducation, de formation à domicile, de gestion... (disponible en 1984).

## DES VRAIS "JEUX DE CAFE" EXCLUSIFS EN CASSETTES CHEZ VOUS.

**CBS ELECTRONICS** s'est assuré l'exclusivité mondiale des plus grands "jeux de café", les jeux vedettes qui ont le plus de succès! Ces jeux, **CBS ELECTRONICS** les présente dans différents formats : d'abord celui de l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ où chaque cassette offre 4 niveaux de difficulté et où certains jeux sont en "3 dimensions". Ensuite dans les formats qui correspondent à d'autres systèmes et adoptés par Activision®, Atari® 2600 V.C.S.®, Imagic®, Intellivision®, M Network®, Parker® ...

Boîte de couleur argent pour l'ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™.

Boîte de couleur rouge pour les systèmes Atari® 2600 V.C.S.® et Sears® Video Arcade.

Boîte de couleur bleue pour les systèmes Intellivision® et Sears® Super Video Arcade.



(Quelques cassettes de jeu vidéo ne seront pas disponibles dans les 3 systèmes. Renseignez-vous sur la disponibilité des cassettes chez votre fournisseur).

Activision® est une marque déposée appartenant à Activision Inc.

Imagic® est une marque déposée appartenant à Imagic.

M. Network® est une marque déposée appartenant à M. Network.

Parker® est une marque déposée appartenant à Parker Inc.

Atari® et Video Computer System® sont des marques déposées appartenant à Atari, Inc.

Intellivision® est une marque déposée appartenant à Mattel Inc.

Sears® Video Arcade est une marque déposée appartenant à Sears Roebuck and Cie.

Sears® Super Video Arcade est une marque déposée appartenant à Sears Roebuck and Cie.

La désignation des marques mentionnées ci-dessus n'est faite qu'à titre documentaire et ne saurait autoriser une confusion quelconque.

**CBS ELECTRONICS** B.P. 50016 - Z.I. Paris Nord II - 95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex.

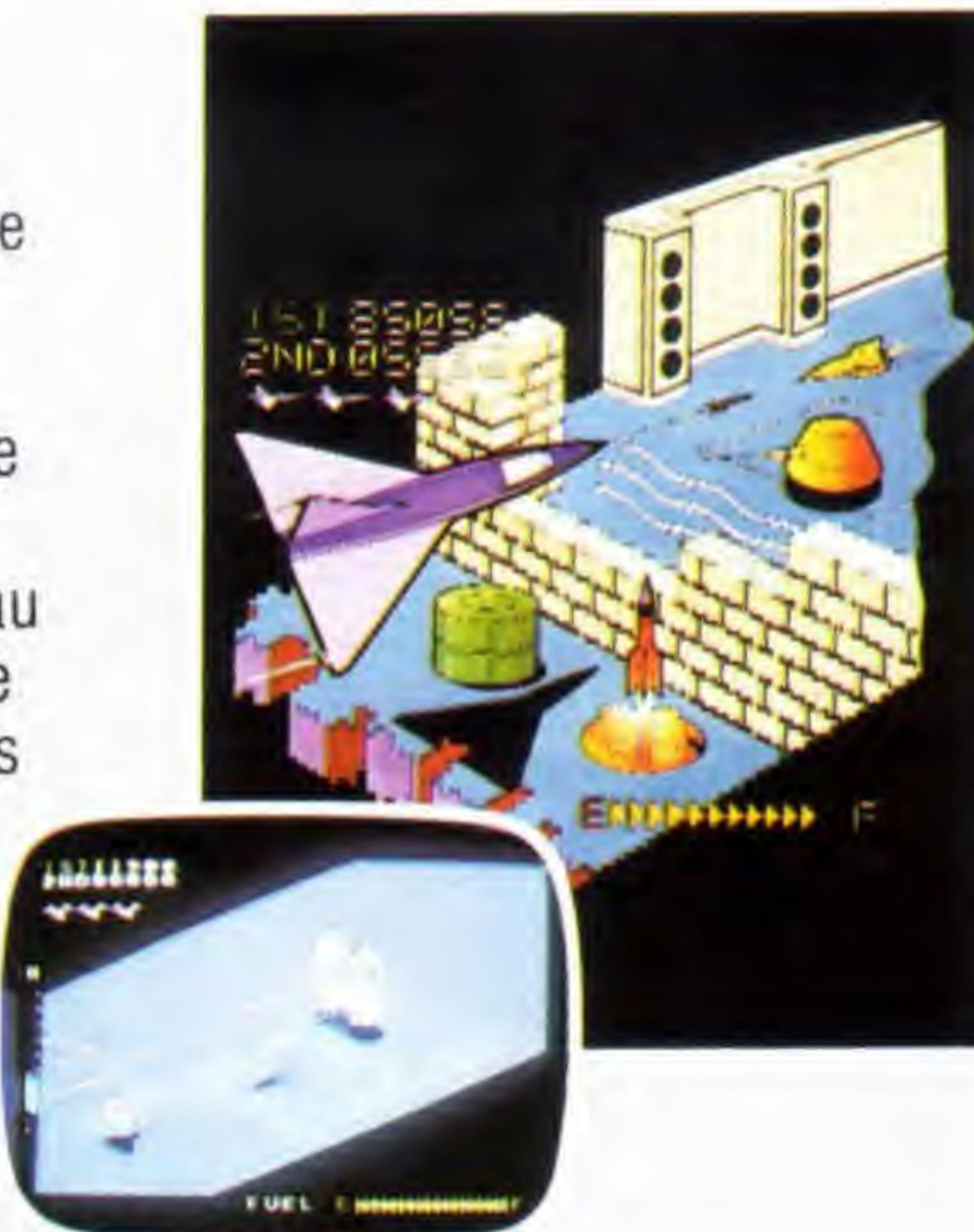
# ZAXXON®

(Sega®)

Cette fantastique bataille de l'espace est en "3 dimensions". Votre vaisseau passe par-dessus des murailles, s'enfonce dans le fond de l'écran, se plaque au sol, tire ses roquettes sur les objectifs, revient au premier plan et reprend de l'altitude pour éviter les missiles ennemis, les soucoupes volantes et détruire la forteresse ZAXXON®.

ZAXXON® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1982 Sega Enterprises Inc.

Les écrans montrent les jeux sur le système CBS ColecoVision™



# TURBO™

Avec Turbo™, jeu en "3 dimensions" vous conduisez votre bolide...! Attention aux flaques d'huile, aux bordures de route, aux autres voitures, aux tunnels, aux virages sans visibilité, à la neige où on dérape! Plus de 40 paysages qui défilent. Il faut doubler au moins 40 voitures toutes les 100 secondes! (Cassette fournie avec le Module n° 2 : Module de Pilotage).

TURBO™ est une marque déposée appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc.



# DONKEY KONG®

(Nintendo®)

Donkey Kong®, le gorille, a capturé la fiancée de Mario et la détient au sommet d'une construction d'acier. Vous devez guider Mario jusqu'en haut pour la sauver! Mais, alors qu'il court sur les poutrelles et grimpe aux échelles, il doit sauter par-dessus les tonneaux et les boules de feu que lui lance le gorille, puis passer à l'étage des rivets pour atteindre les ascenseurs... et sauver sa fiancée.

DONKEY KONG® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc. © Nintendo of America Inc.



# Lady Bug®

(Universal)

En faisant pivoter les murs d'un labyrinthe, vous changez la disposition des lieux pour fuir d'affreux insectes, manger des petites fleurs et éviter les têtes de mort. Il y a de plus en plus de dangers qui vont de plus en plus vite.

LADY BUG® est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd © 1981 Universal Co. Ltd.

## VENTURE®

(Exidy)

Emparez-vous des trésors dans différentes pièces du château. Chacune est gardée par des monstres divers. Ils sont de plus en plus nombreux et agressifs sans compter ceux qui vous poursuivent dans les couloirs...



VENTURE® et Winky sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.

## MOUSE TRAP™

(Exidy)

Une souris court dans un dédale et essaye d'éviter les chats. Elle ouvre et ferme les portes, se transforme en chien et mange les chats! Mais attention au faucon!



MOUSE TRAP™ est une marque déposée appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.



## CARNIVAL®

(Sega®)

Touchez des pipes, des lapins, des canards en argile. Mais attention, les canards s'envolent et viennent manger vos munitions! Ensuite, c'est un ours qui se lève et pivote quand vous le touchez... Puis encore plus de canards et d'ours!...

CARNIVAL® et Sega® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc.



## COSMIC AVENGER™

(Universal)

Avec votre astronef vous tirez et lâchez des bombes sur les cités ennemis, mais la défense est âpre : missiles à tête chercheuse, roquettes, etc. Parfois vous affrontez plus de 30 projectiles en même temps!

COSMIC AVENGER™ est une marque déposée appartenant à Universal Co Ltd © 1981 Universal Co Ltd.

# SPACE FURY™

(Sega®)

Avec votre vaisseau, détruisez des avions ennemis qui cherchent à se regrouper pour former un vaisseau plus puissant, défendu par de terribles boules de feu. Vous pourrez tirer dans plusieurs directions à la fois. Les ennemis pullulent de plus en plus.



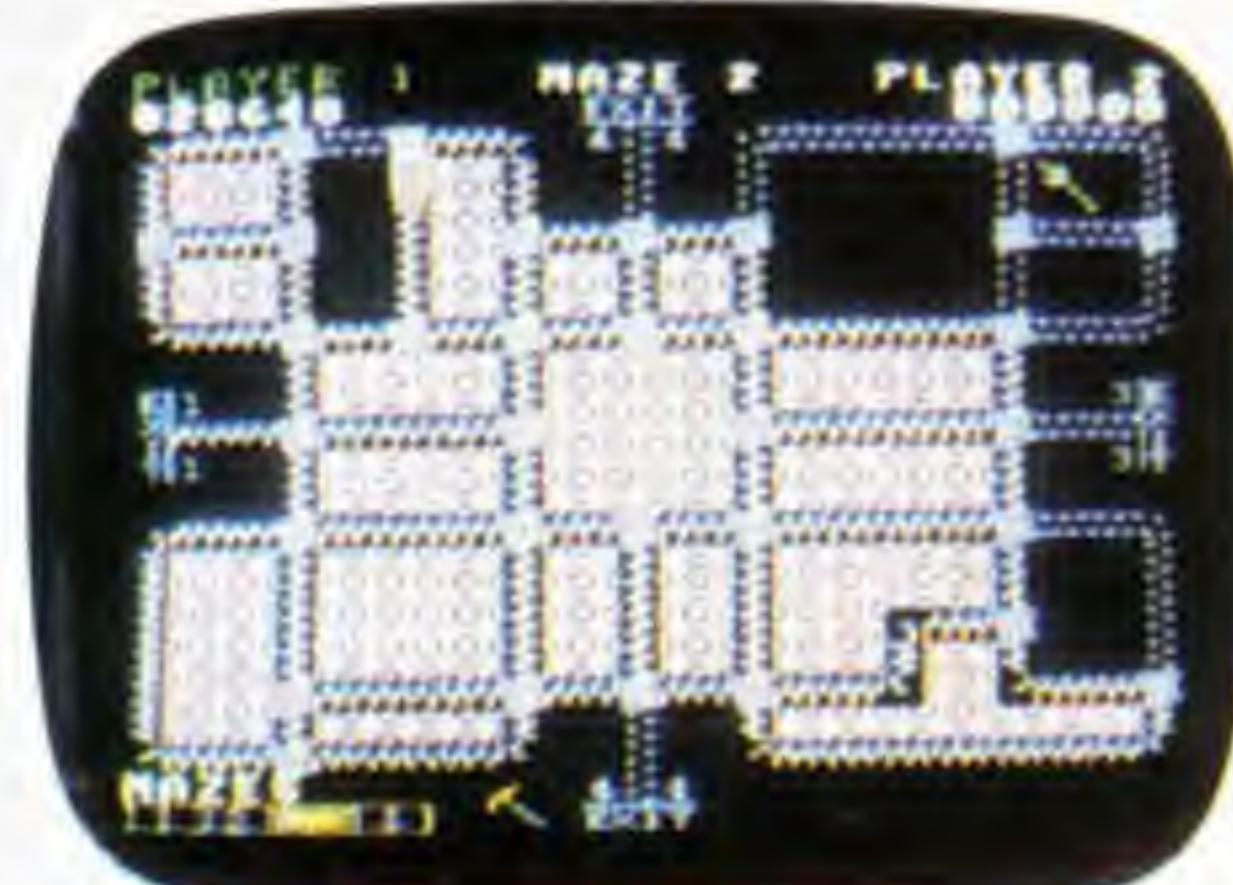
SPACE FURY™ et SEGA® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc. © 1981 Sega Enterprises Inc.



# Pepper II™

(Exidy)

Pepper II™ doit courir autour des chambres, sur une piste qui ressemble à une gigantesque fermeture à glissière! Il doit "fermer" toutes les pièces. Attention aux monstres qui foncent aussi sur la piste.



Pepper II™ et Pepper™ sont des marques déposées appartenant à Exidy Incorporated Ltd © 1981 Exidy Incorporated.

# Looping™

(Venture)

Votre avion d'acrobatie évolue dans un ciel rempli de ballons anti-aériens: ouvrez le feu sur les fusées! Et passez dans un enchevêtrement de tuyauteries avant de détruire les flashs magnétiques.



Looping™ est une marque déposée appartenant à Venture Line Inc. © 1982 Venture Line Inc.



# SPACE PANIC™

(Universal)

L'astronaute creuse des trous dans les planches à l'aide d'une pioche pour que les monstres soient pris au piège et tombent sur les étages inférieurs. Mais ils sont nombreux et la réserve d'oxygène s'épuise!



Space Panic™ est une marque déposée appartenant à Universal Co. Ltd © 1982 Universal Co. Ltd.

# GORF

(Bally Midway)

Repousser les attaques des robots de Gorf®. Attention aux rayons laser qui surgissent, aux torpilles incendiaires et à la Super Forteresse Spatiale...



GORF® © 1981 Bally Midway Mfg. Co. Tous droits réservés.



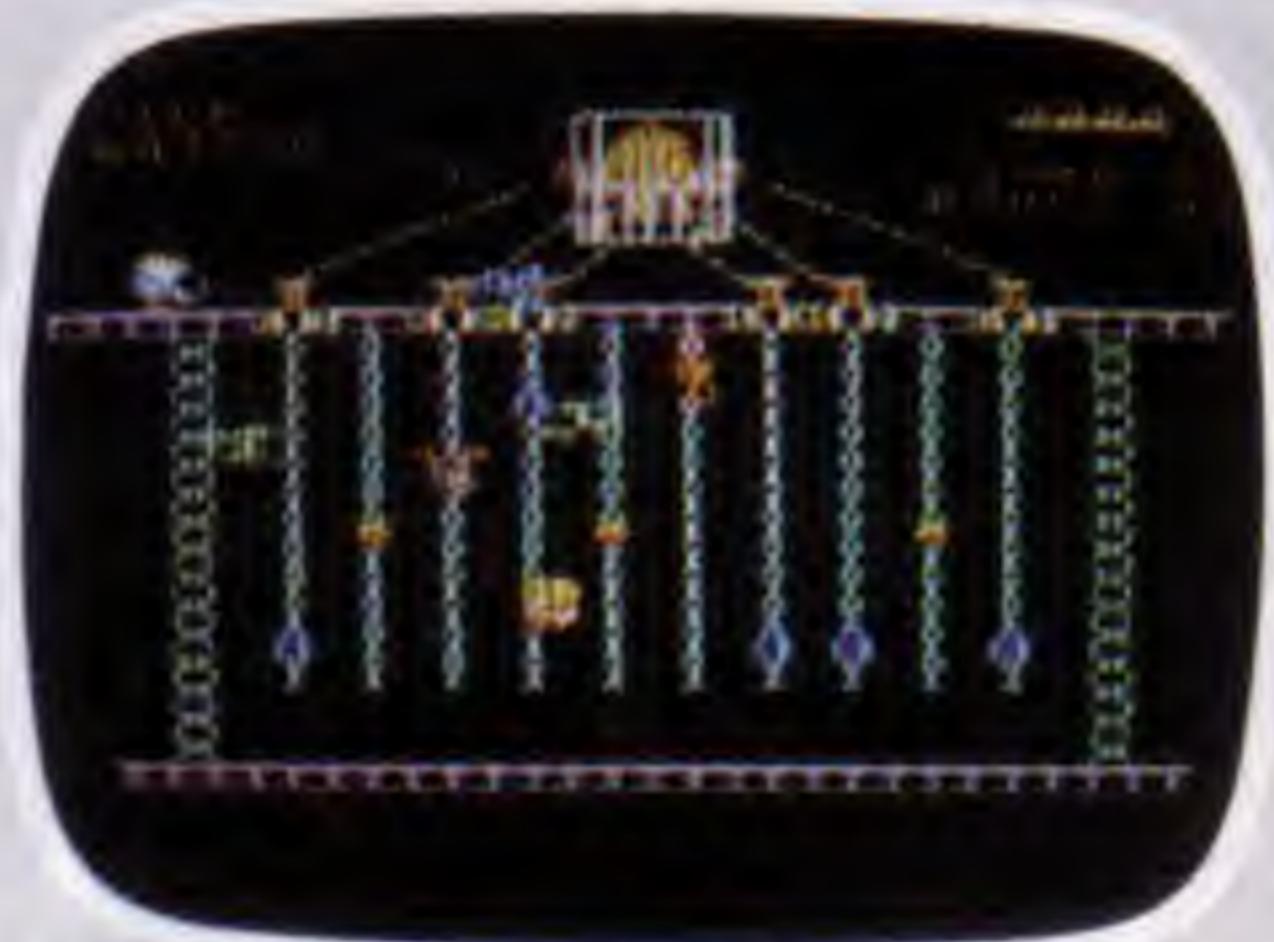
# DONKEY KONG JUNIOR™

(Nintendo®)

La situation s'est renversée! Donkey Kong Junior™ réussira-t-il à délivrer son père enfermé dans une cage par Mario? Pour y parvenir il se balance de liane en liane, de chaîne en chaîne et doit éviter d'affreuses créatures. Bon courage Junior !



Donkey Kong Junior™ est une marque déposée appartenant à Nintendo of America, Inc. © 1982 Nintendo of America, Inc.



# WIZARD OF WOR®

(CBS)

Dans les donjons de Wor il faut tuer les Worlings et battre le Magicien de Wor! Les fulgurants crépitent, les labyrinthes, parfois, se modifient, les ennemis deviennent invisibles : regardez l'écran radar!



WIZARD OF WOR® © 1981 Bally Midway Mfg. Co. Tous droits réservés. © "1982 CBS Toys, a Division of CBS Inc."



# KEN USTON BLACKJACK/POKER

L'ambiance d'une nuit au casino chez soi! L'incertitude du Black-Jack et les frissons du Poker... Opposez votre habileté aux cartes à celle de Max et ne vous laissez pas influencer par son regard!